

**PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA ANIME TERHADAP
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT YANG
MENGANDUNG KATA KERJA BAHASA JEPANG**

**(Studi kasus pada Mahasiswa Tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa
Jepang Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2016/2017)**

Sheryl.R.R.U

1300598

ABSTRAK

Dalam mempelajari bahasa ada empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Untuk meningkatkan kualitas keterampilan menulis, tidak hanya dibutuhkan metode yang baik namun juga media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran menulis tersebut. Satu diantaranya media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses peningkatan keterampilan menulis tersebut adalah media *anime* (film animasi). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul “*Penerapan Penggunaan Media Anime Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat yang Mengandung Kata Kerja Bahasa Jepang (Studi kasus pada Mahasiswa Tingkat II Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Akademik 2016/2017)*”. Bertujuan untuk mengetahui peningkatan terhadap kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja setelah diterapkannya media *anime* sebagai media penunjang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Populasi yang digunakan adalah Mahasiswa semester 4 kelas B Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Ajaran 2016/2017 sejumlah 5 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes dan non-tes. Pada instrumen tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Sedangkan pada instrumen non-tes yang digunakan adalah angket. Dari hasil analisis tes diketahui nilai rata-rata menulis kalimat yang mengandung kata kerja bahasa Jepang sebelum diterapkan media *anime* sebesar 66,8 dan setelah diterapkan media *anime* nilai rata-rata menjadi 91,6 dengan nilai *t-hitung* sebesar 3,9 dan *t-tabel* untuk db 4 adalah : 2,776 (5%) yang artinya nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* (pada taraf signifikansi 5%), maka H_0 dari hipotesis penelitian ini diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja setelah diterapkannya media *anime* dengan kemampuan menulis kalimat yang mengandung kata kerja sebelum diterapkan media *anime*. Dan dari hasil data angket dapat diketahui jika media *anime* membantu dan mempermudah sampel dalam menemukan ide serta kata kerja saat proses menulis. Selain itu media *anime* dianggap lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan motivasi menulis.

Kata kunci : *Anime*, Media, Keterampilan Menulis, Kata kerja Bahasa Jepang.

The Application of The Using of Anime as a Media to Improve The Writing Comprehension that Contain Japanese Language Verbs For Sophomore Year in Indonesia University of Education

Sheryl.R.R.U

1300598

ABSTRACT

In the process of language learning, at least there is four aspect that learner should master such as listening comprehension, speaking comprehension, reading comprehension, and writing comprehension. To improve the quality of writing comprehension, the good method isn't enough but also the right media is very needed to help to improve and boosting the learning process of writing comprehension. One of the media that can be use to optimize the improvement of writing comprehension is short animation film called anime. Based on that case, the author took study entitled "The Application of The Using of Anime as a Media to Improve The Writing Comprehension that Contain Japanese Language Verbs For Sophomore Year in Indonesia University of Education" aimed to knowing the improvement of writing comprehension that contain japanese language verbs after the application of anime as a media. This study use quasi experiment method. The population whom the author used are 5 people from class 4B in the Sophomore year of Japanese Language Education Department of Faculty of Language and Literature of Indonesia University of Education. The instrument that used in this study is test and non test instrument. The test instrument that used is pre-test and post-test. The non-test instruments that used is questionnaires. From the test analysis result, it is known that the average value of writing comprehension that contain japanese language verbs before the application of anime as media is 66.8 and after the anime applied as a media, the value becomes 91.6 with the t_o value tha reach 3.9 when the t -table is 2.776 for $db : 4$ with 5% signification. Because t_o bigger than t_{table} then the null hypothesis is rejected. It's mean that there is a significant differences between the writing comprehension after the application of anime as a media and the writing comprehension before the application of anime as a media. As the results from the questionnaire data, it can be seen that the application of anime as a media help the subject to find the idea and the verbs that they will use to write. Also anime as a media reputed to be more interesting and improve the motivation in writing.

Keywords : Anime, media, writing comprehension, Japanese Language Verb.

日本語の文章力の進歩に対するアニメをメディアとしての応用

Sheryl.R.R.U

1300598

要旨

言語の学ぶでは、学ぶはずスキルの側面が四つがある。そのスキルは聴解の能力で、会話の能力で、読解の能力で、文章力である。そして、文章力の進歩のために、いい方法ばかりでなく、プロセスをサポートする穏当なメディアが必要と考えられる。そのプロセスをサポートする穏当なメディアがアニメである。その理由は、本研究の 題名を『日本語の文章力の進歩に対するアニメをメディアとしての応用』とした。本研究の 目的は、日本語の文章力の進歩に対するアニメをメディアとしての応用を調査することである。本研究の 対象者は インドネシア教育大学の日本語学科の 2017年度の二年生であり、サンプルは五人である。そして、本研究では、アンケートや、事前実験や、事後実験をする。事前実験の結果から、サンプルの平均値は66.8であり、事後実験を行った後、平均値は91.6になった。分析した結果は次のようである。分析データは $db = 4$ 、 t 得点は3.9、 t 表は2.776ということが分かった。つまり、 t 得点は t 表より高い。その結果から、アニメをメディアとしては成績に対する影響があるということが分かった。アンケートの結果から、アニメを使う時、サンプルはアイデアと使いたい動詞を探しやすくなった。それで、サンプルの興味が大きくなった。

キーワード：アニメ、文章力、日本語動詞。

A.はじめに

一般的には言語能力が四つである。その言語能力は書く技能をはじめ、読む技能、聞く技能、と話す技能である。Danasasmita 「2009 : 76」によれば、言語学習には4の技能を習得したほうがいい。その4の技能は「聞く」能力、「話す」能力、「書く」能力、「読む」能力である。「聞く」能力と、「読む」能力は受容である。受容の能力は情報の理解を受けることである。ほかの能力には、「話す」能力と「書く」能力は生産的な側面である。その言語能力は学習者に良いで習得しなければならない。

それで、その言語能力の中で、他の側面がある。Taringan 「1989」によれば、言語の学ぶの中で、動詞の知識は必要である。もっとたくさん動詞が知ったら、言語の能力が高くなる。その理由は、動詞があまり知らなかったら、言語の学ぶの時学生は勉強し辛くなる可能性が高い。

以上の理由は、筆者は動詞を使う文章の書く能力の話題を選ぶことになった。この本研究の目的は書く能力を善くする目的である。その書く能力の側面は日本語の動詞の語彙の使いのである。それで、動詞を使う文章の書く能力の善くするために、良い媒体は必要である。

学習の媒体は学ぶの目的を達成することが大事な様相である。学習の媒体は学ぶのプロセスをサポートするコミュニケーションの手段である。学習の媒体の使用は外国語の学ぶ場合は一番大事な側面である。学習の中で、学習の媒体の使用は良い媒体の使い方は学ぶの結果に影響することができる。

本研究の達成される希望の技能は生産的な側面である。学習の媒体の使用で本研究者は対象者に日本語の動詞がある文章の書き方を嚮導する。

学習の媒体は学習と教育のプロセスの成功のサポートである。それで、その学習の媒体は学ぶの制約を扱うための大事な役割がある。本研究の使った媒体はアニメビデオである。そのアニメのビデオはこの本研究のために、パートに切った。

B. 研究の問題

- a. 二年生にアニメの媒体を使用すると、動詞を使う文章の書く能力はどうであるか？
- b. アニメの媒体を使用する前にと使用した後、動詞を使う文章の書く能力はどうであるか？
- c. アニメの媒体を使用した後、動詞を使う文章の書く能力の結果の違いはどうであるか？
- d. アニメの媒体を使用した後、サンプルの意見はどうであるか？影響とかあるか？

C. 研究の目的

- a. アニメの媒体を使用すると、動詞を使う文章の書く能力を上げるためである。
- b. アニメの媒体を使用した後、動詞を使う文章の書く能力を知るためである。
- c. アニメの媒体を使用した後、動詞を使う文章の書く能力の結果の違いを知るためである。
- d. アニメの媒体を使用した後、サンプルの意見ばかりでなく、動詞を使う文章の書く能力の影響を知るためである。

D. 研究の方法

本研究の方法は准実験法で、デザインは one group pretest-posttest である。デザインにおける、二つテストは事前と事後を行う。事前は実験前に行うテストである。事後は実験後行うテストである。つまり、本研究は学習者の動詞を使う文章の書く能力に対する使用されたメディアの影響を知るためである。研究している時、コントロールのクラスが使用されずに実験のクラスしか使用しなかった。

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

O1 : 事前の点数（トリートメントを使用される前）

O2 : ポステストの点数（トリートメントを使用された後）

X : 使用されるトリートメント（独立性）

本研究の対象者は インドネシア教育大学の日本語学科の 2017 年度の二年生であり、対象者は五人である。それで、この本研究は五回に行った。研究の器械はテスト(事前と事後)とアンケートである。データの収集技法は文献調査とテスト（事前と事後トリートメントとアンケート）である。

収集されたデータを加工するのために、数値のデータ統計で分析される数値のデータは事前と事後の点数である。事前の点数と事後の点数を比較するために、t test という公式を使われる。それで、アンケートである。

アンケートの結果から、アニメを使う時、サンプルはアイデアと使いたい動詞を探しやすくなった。それで、サンプルの興味が大きくなった。

Arikuntoによれば、tテストの公式はこのようなのである。

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

説明 :

t : トリートメント

Md : 事前と事後の偏差の平均価格

D : ゲイン (y - x)

Xd : それぞれに

$\sum x^2 d$: に次偏差の合計

N : サンプルの合計

Db : 自由階層 (N-1 に決まり)

アンケートのデータを加工するために、回答率を計算したSetiyadiによると、回答率の公式はしたのようである。

説明

P : 回答のパーセント

f : 回答の合計

n : 回答する学生の合計

100% : 回答者の答えのプレゼンテーション

アンケートのデータの解釈

回答のパーセント	回答するの合計
0%	いない
1% - 5%	ほとんどいない
6% - 25%	一部いる
26% - 49%	半分以下
50%	半分
51% - 75%	半分以上
76% - 95%	かなり多い
96% - 99%	ほとんど全部
100%	全部

(Sudjiono, 2011, p.40-41)

事前と事後の結果

Sampel Penelitian (N)	Nilai Pretest (X)	Nilai Posttest (Y)	D	d ²
1	95	96	1	1
2	51	91	40	1600
3	68	96	28	784
4	65	88	23	529
5	55	87	32	1024

(1) 平均点を計算する公式

$$M_x = \frac{\sum x}{N} \quad \text{と} \quad M_y = \frac{\sum y}{N}$$

$$M_x = \frac{334}{5}$$

$$= 66,8$$

$$M_y = \frac{458}{5}$$

$$= 91.6$$

(2) 事前と事後から、ゲインの平均点を計算する方式。

$$\begin{aligned}d &= \text{Posttest} - \text{pretest} \\ &= 458 - 334 \\ &= 124\end{aligned}$$

(3) ゲインの平均点を計算する方式。

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

$$\begin{aligned}M_d &= \frac{124}{5} \\ &= 24.8\end{aligned}$$

(4) 二乗偏差を計算する

$$\sum x_d^2 = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N}$$

$$\begin{aligned}\sum x_d^2 &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 3938 - \frac{(124)^2}{5}\end{aligned}$$

$$= 3938 - \frac{(15376)}{5}$$

$$= 3938 - 3075,2$$

$$= 862.8$$

(5) t 得点を計算する方式。

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{24,8}{\sqrt{\frac{862,8}{5(4)}}}$$

$$t = \frac{24,8}{\sqrt{\frac{862,8}{20}}}$$

$$t = \frac{24,8}{\sqrt{41,34}}$$

$$t = \frac{24,8}{6,4}$$

$$t = 3.9$$

(6) t 得点に対する解釈。

Hk : 作業説

Ho : ゼロ説

$t \text{ 得点} > t \text{ 表} = H_k$ が受けられる。

$t \text{ 得点} < t \text{ 表} = H_k$ が受けられない。

(7) 自由度 (d b) を計算する方式。

$$\begin{aligned} db &= N - 1 \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

計算の結果によると、 t 得点は 3.9 である。自由変異は 3.9 (5%)、 t 表は 2.776 である。それで、 t 得点は t 表に比べると、 t 得点は t 表よりもっと高い。アンケートの結果から、アニメを使う時、サンプルはアイデアと使いたい動詞を探しやすくなった。それで、サンプルの興味が大きくなった。

E. おわりに

データ分析の結果に基づき、本研究の結論は次のようである。

- 1) 事前テストの結果によると、サンプルのアニメの媒体を使用した前の^{へいきんち}平均値は 66.8 である。
- 2) 事前テストの結果によると、サンプルのアニメの媒体を使用した後の^{へいきんち}平均値は 91.6 である。つまり、サンプルの点数は高くなった。
- 3) 統計の計算の結果によると、分析データは $db = 4$ 、 t 得点は 3.9、 t 表は 2.776 ということが分かった。つまり、 t 得点は t 表より高い。その結果から、アニメをメディアとしては成績に対する影響があるだということが分かった。アンケートの結果から、アニメを使う時、サンプルはアイデアと使いたい

動詞を探しやすくなった。それで、サンプルの興味が大きくなった。

- 4) アンケートのデータの分析の結果によると、サンプルはアニメの媒体を使用した後で、動詞を使う文章の書く能力に良い反応を見せた。

F. 参考

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Danasasmita, Wawan. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*.

Bandung : Rizki Press.

Setiyadi, Bambang Ag. 2006. *Metode Penelitian Untuk Bahasa Asing*

Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sudjiono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo.

Tarigan, H. G. (1989). *Metodologi Pengajaran Bahasa*

(Suatu Penelitian Kepustakaan).

Jakarta : Depdikbud.